

## ■ 都市課題

- 徒歩 + 公共交通中心への転換
- 健康づくりのための都市空間の構築に向けた身体活動の推進
- 賑わい空間の創出実現・回遊性の向上

## ■ 解決方策

- 健康寿命の延伸、ウォーカブルなまちづくり、公民連携のエリアマネジメントをICTをもとに展開

## ■ KPI

- **健康指標** 歩行時間：20分/日の増加(約30%増加) 2024年
- **賑わい指標** 観光消費額：7000億円/年(約20%増加) 2024年

## ■ 実証実験の概要・目的

民間企業と連携した市民の行動変容を促す実証実験を通じて、官民が共有できる分野横断データの利活用による歩けるまちづくりの効果、及び持続的な事業モデルの検証を行う。また、これによる地域の課題解決に向けた効果及び課題の検討をし、早期実装での課題および必要方策を整理する。

## ■ 実証実験の内容

### 実証①：市民参加型アプリの開発・実証

**アプリ開発とデータ取得：**オープンスペースへの誘導し、市民に歩くことを促すアプリ構築を実施。実際に本アプリを利用してもらい、移動データを取得。

**アプリ活用：**アプリ上を介して「密を避けた賑わい形成」及び「市民の健康増進」に対する効果をデータに基づいて定量的に把握した。

**歩けるまちづくりへの効果検証：**取得されたデータから、アプリの「密を避けた賑わい形成」及び「市民の健康増進」に対する効果を定量的に把握。

**事業スキームの検討：**アプリデータ及びヒアリング等を通して、ポイントのインセンティブ付与、必要なコスト、得られる効果(健康まちづくりと賑わい形成)、データ等を整理し、持続可能な事業スキームについて検討した。

### 実証②：人流データ等の詳細分析と結果の都市政策への適用可能性検証

まちづくり部局へのヒアリング結果に基づき、人流データの都市施策への適用について下記3つの着眼点を抽出し、それぞれについて本事業で得られた人流データ等を整理・分析した。

- (1) 公開空地の居心地の良さ評価への活用
- (2) 移動目的(特に観光)及び移動手段の把握
- (3) 公園内部の移動状況の把握

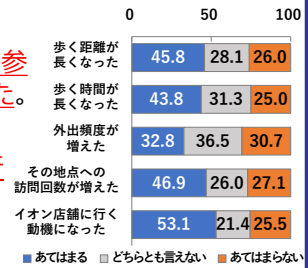
それぞれの観点からの活用可能性を確認した。



## ■ 実証実験で得られた成果・知見

**実証①** アプリを活用する人は**女性6割、就労層(30~50代)**が中心であり、**主観的健康度の低い人の参加割合が低く、健康無関心層の取り込みに至らなかった。**

・「まちなかクエスト」を活用することで、**歩く距離・時間、外出頻度が増加する傾向**が示された。また、**これまで行ったことのない地点への訪問も39%と高い**。特に、**運動への自己効力感が低い人において、アプリ利用率や活用頻度が高い。**



**実証②** ・対象地のまちなかの居心地の良さは、**観光目的の人の方がポジティブに評価しており、普段はついでに寄ると回答した人の方が厳しく評価**をしていた。

・大通り公園の西側で滞在している人の方が、**長く滞在の傾向**。また、公園内での**滞在時間が多い人を抽出すると、電車でわざわざ訪れていることが推測**できた。

・アプリデータの都市政策への適用として、アンケートデータ結果等との突合や、地域独自の課題に紐づく**地域内各地の詳細な状況を確認**する方向性を確認した。

## ■ 今後の予定

### ● 短期の取組内容

- ・2021年度：ビジネスモデル検証(一部の費用に、民間資本等を活用した検証を実施)
- ・2022年度：サービス・システム実装(スモールスタートで実サービスを導入)を目指す

### ● 中長期の取組内容：対象範囲を拡張、各サービス構成要件等の見直し